

Leren in een virtuele leeromgeving, een toekomstperspectief

Dr. Peter B. Sloep

Eindhoven, 6 juni 2003

Open Universiteit Nederland

Fontys Hogescholen

Wie ben ik?

- Senior-onderwijstechnoloog, lid van OUNL otec-ontwikkelprogramma
 - ontwikkeling onderwijsmodellerings taal EML/IMS Learning Design
- Lector educatieve functies van ICT bij Fontys

Uitgangspunt

e-learning is een exponent
van allerlei
maatschappelijke en
onderwijsgerelateerde
trends

Maatschappelijke trend 1: virtualisering van de realiteit

- verschuiving van fysieke naar mentale operaties op de werkelijkheid
 - computerspelletjes in plaats van fysieke spelletjes
 - surfen in plaats van bladeren in een boek
- maar vooral: naadloze vermenging van realiteit en virtualiteit
 - internetbankieren, reizen boeken, telefoonnummers zoeken, winkelen, gps in auto, lasergames, ...

Maatschappelijke trend 2: mediëring van de communicatie

- bedenkt: mediëren is altijd verarmen (verkleinen informatiestroom)
- synchroon
 - telefoon, chat, videoconferencing
- asynchroon
 - e-mail, nieuwsgroepen, bulletin boards

Maatschappelijke trend 3: toenemende informatiedruk

- world-wide web
 - versterking van al langer lopende informatie-explosie in analoge wereld (meer tijdschriften, boeken, ...)
- pogingen tot beheersbaarheid
 - classificaties (startpagina's)
 - zoekmachines, slimmer (contextgevoelig)
 - metadatering: semantic web als opvolger van huidige syntactic web

Maatschappelijke trend 4: sleet op de cyberspace-idealen

- idealen: vrijheid van informatie, openheid, zelf-ordering
- opkomst van virussen, wormen
- opkomst van spam, reclamebanners, home page jacking
- 'misbruik' van copyrights
- identity theft (databaseskoppeling!)

Onderwijstrend 1: vraagsturing

- op maat, personalisering, flexibilisering
 - betaalbaarheid!
- levenslang leren met portfolio's
 - privacy-aspecten, bureaucratie, student-acceptatie?

Onderwijstrend 2: opmars life-long learning

- aansluiten onderwijs bij beroepspraktijk, competentiegerichtheid
 - onderwijskundige vernieuwing, kenniseconomie
- plaats- en tijdonafhankelijkheid
 - gedreven door behoefte aan life-long learning

E-learning trend 1: vlo als standaardvoorziening

- virtuele leeromgevingen moet voldoen aan zelfde hoge eisen als bedrijfs-systeem aan:
 - performance
 - stabiliteit
 - schaalbaarheid
 - beveiliging

E-learning trend 2: integratie

- integratie van primaire en secundaire processen
 - van virtuele leeromgevingen met studentvolgsystemen, roostersystemen
- portals als uniform, integrerend interface
 - administratieve systemen, op gehele ICT-dienstenaanbod

E-learning trend 3: standaardisatie

- onderlinge samenwerking van systemen (IMS)
- stroomlijnen organisatie
 - financiële gegevens, studiegegevens (portfolio), slechtzienden, –horenden, etc.
- verlagen 'cost of exit'

E-learning trend 4: rol differentiatie en specialisatie

- ontwikkelfase – leerobjecten maken, opslaan, onderhouden, etc
 - auteur, grafisch medewerker, software-ontwikkelaar, documentalist, informatiespecialist, etc.
- exploitatiefase – uitserveren, toegankelijk maken, ‘lesgeven’
 - tutor (e-moderator), online expert, mentor, etc.

E-learning trend 5: werken met leerobjecten

- delen van leerobjecten
- ontstaan gedistribueerde repositories
- learning object economy
 - micro payments
 - auteursrechten en aanpassen van objecten
 - versiebeheer
 - onderhoud

E-learning trend 6: bouwen met componenten

- eerst ontwikkeling VLEs als steeds verder geïntegreerde systemen
- dan opkomst VLEs als uit componenten geassembleerde systemen mits
 - geen dominante marktpartij met gesloten, fabriekseigen standaarden?
 - wel op open standaarden gebaseerde open markt

Stellingen

1. leren met virtuele leeromgevingen is ingrijpende verandering voor alle betrokkenen, studenten, docenten
2. huidige leeromgevingen werken substitutie in de hand
3. wat de markt aan virtuele leeromgevingen biedt zal nimmer innovatief zijn
4. het onderwijs moet de open source-beweging omarmen



Vragen?!

<mailto:peter.sloep@ou.nl>

<http://www.pbsloep.nl>